

Paula Haładus

Projekt

Słowa kluczowe: design, doświadczenie, działanie, partycypacja, performans artystyczny, sprawczość

Pojęcie projektu/projektowania w ujęciu teoretycznym rozpowszechniło się w architekturze oraz sztuce użytkowej w pierwszej połowie XX wieku. W latach sześćdziesiątych artyści konceptualni (podejmujący działania głównie w Art And Project w Amsterdamie) zaczęli używać projektu na określenie propozycji dzieła sztuki, które dopiero ma, czy też może, powstać. Od tamtego czasu powstawało wiele konceptualizacji projektu/projektowania, osadzonych głównie w przestrzeni sztuki i bliskiej jej dziedzinie filozofii.

W polu badań performatyki interesujące mnie tezy na temat projektu/projektowania przedstawiają krytyczka sztuki Claire Bishop oraz filozof Bruno Latour. Ich konceptualizacje są różne, odnoszą się do odrębnych dziedzin badawczych, innego stylu pisania, wreszcie obydwoje posługują się odmiennym słowem na określenie tego, co w polskim tłumaczeniu jest ujednolicone jako projekt/projektowanie. Bishop pisze o projekcie, stosując angielskie słowo *project* w formie rzeczownika, Latour natomiast posługuje się wyrazem *to design*, w dodatku w odmianie czasownikowej. Niemniej jednak ich wspólnym mianownikiem, choć nie jedynym, jest ukazanie projektu jako działania. Chciałabym przedstawić te dwie odrębne konceptualizacje projektu/projektowania, ponieważ stanowią one ważny wkład do performatyki, której głównym przedmiotem namysłu jest właśnie performans jako działanie.

O projekcie jako strategii czy też idei organizującej działania artystyczne Claire Bishop pisze w książce *Sztuczne piekło. Sztuka partycypacyjna i polityka widowni* (2015). Od lat dziewięćdziesiątych pojęcie projektu stało się synonimem sztuki partycypacyjnej, rozumianej jako krytyczny sprzeciw wobec neoliberalnego porządku świata. Sztuka partycypacyjna, jak podkreśla Bishop, „nie zasila rynku towarami, lecz przekierowuje kapitał symboliczny sztuki w kierunku konstruktywnej zmiany społecznej” (Bishop 2015: 35). Ponadto sztukę partycypacyjną cechują rozproszenie formy indywidualnego autorstwa, porzucenie kanonu estetycznego, a wręcz odejście od jakości na rzecz idei, gest sprzeciwu wobec porządku społecznego, obyczajowego, mentalnego. Kolejną jej cechą jest zamazywanie granic między sceną a widownią, a niekiedy jej całkowite zniesienie, podobnie jak opozycji widz–aktor. W warunkach ewoluującej sztuki partycypacyjnej narodziła się idea traktowania performansów nie jako dzieła, ale projektu, „dzieło sztuki traktowane jako skończony obiekt zastąpił otwarty, poststudyjny, badawczy, rozciągnięty w czasie i zdolny do formalnych przekształceń proces społeczny” (Bishop 2015: 340). Pojęciem projektu, twierdzi Bishop, zaczęto się posługiwać w znaczeniu relacji międzyludzkich, interakcji, procesu społecznego, z pominięciem wcześniejszego – centralnego dla projektu (design) – znaczenia rzeczy. Akcentując kategorię projektu, Bishop wytycza nową ścieżkę analizy i interpretacji działań artystycznych w ostatnich dekadach XX wieku, która stanowi alternatywę dla historii sztuki głównego nurtu, waloryzującej politykę tożsamości, instalacji wideo, fotografii wielkoformatowej, designu jako sztuki, estetyki relacyjnej, malarstwa konceptualnego czy też spektakularnych form instalacji artystycznych. Lata dziewięćdziesiąte to jednocześnie okres braku tego, „co moglibyśmy nazwać projektem społecznym – zbiorowego horyzontu czy celu o charakterze politycznym” (Bishop 2015: 340). Działania artystyczne, które przedstawia Bishop, charakteryzują się napięciem między projektem artystycznym a politycznym, skupionym na osadzeniu performansu w kontekście społecznym wyrażającym gest sprzeciwu i ulepszenia.

Próby podejmowania projektów w tym znaczeniu odnajduje Bishop już w drugiej połowie lat osiemdziesiątych. Jednym z nich jest projekt *site-specific Chambres d'aims* (*Pokoje gościnne*, 1986) Jana Hoeta, w ramach którego artyści zostali poproszeni o przygotowanie instalacji w prywatnych domach w Gandawie. „*Chambres d'aims* była, jak zauważa Hoet, szansą na «płodny dialog estetyczny pomiędzy różnymi kulturami» i prowadziła do nawiązania «ciepłych i serdecznych kontaktów nie tylko pomiędzy artystami i gospodarzami, ale też pomiędzy gospodarzami a gośćmi»” (Bishop 2015: 343). Bishop podkreśla, że w większości przypadków artyści dokonywali jednak tylko formalnych rekonfiguracji przestrzeni domowej, nie podejmując tematyki na przykład klas społecznych. Projekt ten dopiero torował drogę kolejnym performansom partycypacyjnym, akcentując to, co polityczne, a nie jedynie artystyczne. Na wzór *Chambres d'aims* trzy lata później w mieście Firminy powstał nowy projekt:

Project Unité przygotowany przez Christiana Philippa Müllera, zaproszonego przez kuratora Yvesa Aupetitallota. Tym razem przestrzenią *site-specific* stał się budynek mieszkalny zaprojektowany przez Le Corbusiera – *Unité d’Habitation* (*Jednostka Mieszkaniowa*). Budynek ten zapewniał mieszkania dużej liczbie ludzi, składał się z dwunastu kondygnacji i wspierał na wysokich słupach. Sam projekt był kopią *Jednostki Mieszkaniowej* po raz pierwszy wybudowanej w Marsylii w latach 1947–1952 i powtarzanej wielokrotnie w różnych europejskich miastach. Raz cieszył się powodzeniem wśród lokatorów, kiedy indziej ponosił porażkę urbanistyczną, w zależności od jakości materiałów użytych w budowie, wielkości mieszkań czy lokalizacji. W wypadku miejscowości Firminy na kłęsce projektu Le Corbusiera zaważyło nieatrakcyjne pod względem funkcjonalnym położenie budynku – z dala od centrum miasta, na wzgórzu. Brutalistyczny styl *beton brut* również sprawiał, że budynek nie cieszył się popularnością wśród mieszkańców Firminy. Założenie architekta, by budynek zapewniał każdemu mieszkańcowi „słońce, przestrzeń i zieleni”, okazało się niewystarczające. Od lat osiemdziesiątych ten specyficzny projekt mieszkaniowy pozostawał niemal w ruinie. Słowa Henriego Lefebvre’a, który twierdził, że Le Corbusier był „dobrym architektem, ale beznadziejnym urbanistą” (McGuirk 2015: 22), wpisują się w powszechny nastrój krytyki, z jaką utożsamiane są projekty szwajcarskiego architekta. Brutalistyczny, obciążony despotyzmem geometrii, usytuowany na peryferiach miasta w dominującej pozycji na wzgórzu blok Le Corbusiera nie odpowiadał zapotrzebowaniu mieszkańców Firminy. Połowa budynku stała zupełnie opustoszała od 1983 roku, a niezamieszkałe części oddzielone były od reszty budynku plastikową folią.

Przyjęta przez Le Corbusiera idea, że dom ma być „maszyną do mieszkania”, czyli spełniać przede wszystkim wartość funkcjonalną, w tym wypadku okazała się utopijna. Piętro przewidziane na pawilony sklepowe w ogóle nie powstało, a wykonane z betonu przedszkole, ulokowane na najwyższym piętrze, nie cieszyło się popularnością. Betonowe „kostnice” Le Corbusiera były częstym przedmiotem krytyki sytuacjonistów ze względu na sposób ich użytkowania, niezgodny z założeniami architekta. Zaproszeni przez Müllera artyści wykorzystali puste lokale dla swoich działań *site-specific*, czerpiąc inspiracje z przesyconego utopijnymi, jak się okazało w tym wypadku, wizjami bloku. Przygotowania do wystawy zajęły cztery lata. Ostatecznie w dwudziestu dziewięciu pustych mieszkaniach czterdziestu europejskich i amerykańskich artystów zaprezentowało indywidualne prace, których wspólnym mianownikiem było zamieszkiwanie. Większość artystów zdecydowała się zaprezentować prace indywidualne, niektórzy zaś skłonili do współpracy mieszkańców budynku. Analizując *Project Unité* w kategoriach tytułowego „projektu”, Bishop dochodzi do wniosku, że całe przedsięwzięcie artystyczne, w skład którego wchodziły budynek, jego mieszkańcy, mieszkania artystów i instalacje, było ważniejsze od ostatecznej prezentacji „dzieł”. „Niesie to ze sobą konotacje (które w pełni miały się rozwinąć w latach 90.) sztuki jako dziedziny, która nie jest oddzielona

od sfery społecznej, lecz się w nią angażuje i na nią nakłada, zbliżając się do projektu architektonicznego, co stanowi dość trafny punkt odniesienia dla całości kontekstu Firminy” (Bishop 2015: 347). Ponadto w ramach *Project Unité* działania artystyczne zostały poddane „bezpośredniej i codziennej konfrontacji z «autentyczną» widownią” (Bishop 2015: 347). Przedmiotem działań artystów nie był abstrakcyjny temat czy idea, ale konkretna, materialna przestrzeń i konfrontacja z indywidualnymi lokatorami *Unité d’Habitation*.

Co prawda Bishop wskazuje dalej na krytykę, z jaką spotkało się aranżowanie przestrzeni spotkania artystów i widowni-mieszkańców (widać to wyraźnie podczas bankietu zorganizowanego na ostatnim piętrze budynku, w trakcie którego artyści tworzyli jedną grupę rozmówców, a mieszkańcy drugą), nie zmienia to jednak zasadności samego „projektu”, którego ideą nie jest osiągnięcie celu, ale sam proces. Projekt sztuki partycypacyjnej częściej oddziaływał jedynie jako idea niż urzeczywistniona forma, dążąc do działania wykraczającego poza ramy estetyczne. Miarą sukcesu projektu partycypacyjnego nie powinien być więc odniesiony cel, ale podjęcie działania.

Latour – w przeciwieństwie do analiz sztuki partycypacyjnej Bishop – prezentując własną koncepcję projektu, zmierza w stronę filozofii egzystencjalnej. Odwołuje się w tym kontekście do Petera Sloterdijka, autora trylogii *Spheres* (Sloterdijk 2011), w której opisuje różne wymiary bycia w kategoriach przestrzennego usytuowania człowieka, tytułowych sfer, czy też – innymi słowy – powłok, kopert. To właśnie przyjrzenie się pojęciu projektowania z punktu widzenia przestrzeni, jako drugiej – oprócz czasu – kategorii organizującej nasze bycie-w-świecie, otwiera pojęcie projektu i projektowania na wymiar egzystencjalny, który Sloterdijk za Henkem Oosterlingiem określa jako *Dasein ist design* (Sloterdijk 2011). Według filozofów heideggerowskie bycie-w-świecie to projekt, a dokładnie projektowanie i reprojektowanie przestrzeni, w której znajduje się człowiek.

Sloterdijk kładzie szczególny nacisk na umiejscowienie człowieka w świecie. Rozważania nad byciem-w-świecie rozpoczyna od przyimka „w”, zadając pytanie: „gdzie dokładnie, gdzie jest człowiek i bycie?”. I odpowiada: wewnątrz czegoś, nigdy na zewnątrz. Według filozofa nie ma zewnątrz, są tylko kolejne wnętrza, koperty zapakowane w koperty, różnie zorganizowane, o różnej architekturze i atmosferze. Jak uważa Sloterdijk, rozważania nad byciem-w-świecie bez precyzyjnego zdefiniowania rodzaju powłoki, w którą jesteśmy wrzuceni, byłyby jak wyrzucenie astronauty w kosmos bez skafandra. Nadzy ludzie są tak samo rzadko spotykani, jak nadzy astronauty, twierdzi Sloterdijk (2011). Zdefiniować człowieka oznacza zdefiniować powłokę (kopertę), system podtrzymujący życie. Skafander jest nieodłączną częścią – powłoką, protezą – astronauty, podtrzymującą jego istnienie. Tak samo jak skafander jest drobiazgowo zaprojektowany, tak też zaprojektowana jest każda z powłok zapewniających życie ludzi. Jesteśmy „zakopertowani”, otoczeni, uwikłani; nigdy nie na zewnątrz, gdyż wychodząc na zewnątrz, stwarzamy kolejne koper-

ty, coraz bardziej zaawansowane technologicznie – mówiąc słowami Latou-
ra – nowe skale projektowania. Choć metafora kopert zaproponowana przez
Sloterdijka nie odnosi się jedynie do materialnego wymiaru projektowania
doświadczenia, warto się przyjrzeć przedmiotom-kopertom, by ukonkretnić
proces projektowania „bycia w świecie”.

Przykładem projektowania nowych wymiarów istnienia („bycia w świecie”) człowieka jest projekt VEST, przeprowadzony na pokładzie międzynarodowej stacji kosmicznej ISS przez astronautę Roberto Vittoriego w ramach misji kosmicznej Marco Polo, koordynowanej przez Włoską Agencję Kosmiczną ASI. Projekt wprowadził nowe kształty i style odzieżowe dla astronautów na podstawie postawy neutralnej NBP, czyli postawy, jaką przyjmuje ciało w warunkach mikrogravitacji bez używania mięśni. Aby ubrania były bardziej komfortowe w noszeniu, pod uwagę wzięto zmiany fizjologiczne i proprioceptywne, którym ulega ludzkie ciało w warunkach mikrogravitacyjnych. Zmiany proprioceptywne dotyczą zmian zmysłu kinestetycznego, orientacji ułożenia części własnego ciała. Receptory tego zmysłu ulokowane są w mięśniach i ścięgnach, dzięki niemu wiemy, jak ułożone są nasze kończyny bez patrzenia na nie. Człowiekowi trudno zwykle przychodzi adaptacja do mikrogravitacji, ponieważ upośledza ona jego system fizjologiczny, nerwowy, krążeniowy a także mięśniowo-szkieletowy. Zmianie ulegają postawa, ruch, poczucie równowagi, jak również wycucie kierunku, postrzeganie przestrzeni, jej objętości, a nawet kolorów. Zmienia się także rozmiar i kształt ciała. Kręgosłup się wydłuża, objętość nóg zostaje zredukowana, płyny ustrojowe przemieszczają się z niższych do wyższych części ciała, stwarzając efekt tak zwanej spuchniętej twarzy.

Wszystko to wydatnie oddziałuje na kształt ciała astronautów. Dlatego uczestnicy projektu VEST podjęli zadanie ograniczenia szkodliwych wpływów mikrogravitacyjnych na człowieka. Projekt miał na celu stworzenie dodatków odzieżowych i nowych tkanin z antybakteryjnych oraz termoregulujących nitów i włókien, przeznaczonych do zamkniętych środowisk i warunków mikrogravitacyjnych. Czujniki wchodzące w skład elementów ubioru służyły do monitorowania parametrów biomedycznych astronautów bez zakłócania ich pracy. Do realizacji projektu została zaangażowana popularna marka odzieżowa Benetton. Powłoki wykorzystywane w stacji kosmicznej, w skafandrach i profesjonalnych tkaninach, coraz częściej wykorzystywane są też w masowym przemyśle odzieżowym. Nie zawsze jest to odzież do noszenia w warunkach survivalowych, ale częściej do codziennego użytku.

Projekt VEST pokazuje, jak projektowanie wytwarza nowe doświadczenie cielesne, stwarzając nowe powłoki, w których odnajduje się człowiek albo za pomocą których przeprojektowuje swoją istotę (tak jak w przypadku astronauty, który nagi nie istnieje). W przestrzeni stacji kosmicznej modyfikacje ciała i wykorzystanie do nich technologii, jak też do zmiany doświadczenia cielesnego, posłużyły do stworzenia nowej powłoki dla systemu przetrwania człowieka. Zaprojektowane powłoki, w tym wypadku rzeczy materialne, dys-

ponują potencjałem sprawczym, jakim jest stworzenie warunków do bycia astronautą – skonstruowanie astronauty. Projektowanie wyrasta w tym ujęciu na główną ideę organizującą naszą egzystencję.

Latour w wykładzie *A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)*, wygłoszonym na konferencji Design History Society w Wielkiej Brytanii, stawia tezę, że „projekt” zastąpił „rewolucję”. Powiedzieć, że wszystko musi być projektowane i przeprojektowywane, oznacza, że nie może być ani zrewolucjonizowane, ani zmodernizowane. Latour twierdzi, że „słabość” tak ważnego pojęcia, jakim jest projekt, to symptom całkowitej przemiany powszechnie przyjmowanej definicji działania, symptom postprometejskiej ery.

Rozważania nad projektem Latour rozpoczyna od dyskursywnej etymologii pojęcia, podkreślając, że nie interesuje go historia ani ekspercka wiedza dotycząca projektowania, ale raczej ekspansja pojęcia, które swym zasięgiem obejmuje całe spektrum etapów produkcji przedmiotów: planowanie, kalkulację, ułożenie, aranżację, opakowanie, zapakowanie, określenie, prognozowanie, zmaistrowanie, opisanie kodem, rozmieszczenie itp.

Przechodząc od konkretnego zaprojektowanej rzeczy jako takiej, Latour przedstawia pięć cech kategorii „projektowania”. Pierwszą z nich jest skromność, która nadaje projektowaniu alternatywny wydźwięk wobec takich kategorii, jak „konstruowanie” czy „budowanie”, wskazując, że w projektowaniu nie ma założeń fundamentalnych. Kolejną cechą jest dbałość o szczegół, zupełnie obca heroicznemu prometejskiemu rozmachowi działania: budować, konstruować, niszczyć i naprawiać. W erze projektu natomiast waloryzowana jest zręczność i precyzja podejmowanych działań.

Kolosalne poszerzenie dziedziny projektowania oznacza podejmowanie działania wobec szerszych zjawisk niż w erze dominacji produkcji, dla której charakterystyczne były radykalne rozwiązania kapitalistyczne, nie do pomyślenia natomiast – przeprojektowanie klimatu. Zmianie uległo także pojęcie „robienia”, które nie oznacza już „produkowania”, ale ostrożne i przezorne projektowanie i przeprojektowywanie. Trzeci aspekt, który omawia Latour, to znaczenie. Zaprojektować oznacza nadać znaczenie, symboliczne lub komercyjne. Zaprojektowane obiekty, czyli te, którym zostanie nadane znaczenie, stają się rzeczami, jak młotek albo krzesło. Rozróżnienie między formą a funkcją rzeczy okazuje się zdecydowanie bardziej skomplikowane, gdy za przykład weźmiemy iPhone’a, którego etapy projektowania zaczynają się od technik wydobywania kruszcu potrzebnego do jego produkcji. Następną cechą projektowania jest to, że nigdy nie zaczyna się ono od początku. Projektować znaczy zawsze reprojektować. Według Latoura projektowanie jest zadaniem podejmowanym w odpowiedzi na zapotrzebowanie: uczynieniem bardziej użytecznym, przyjaznym, zrównoważonym, komercyjnym, czy też akceptowalnym. W projektowaniu, które oznacza reprojekowanie, widać impuls do uleczenia, a nie budowania od podstaw. Latour podkreśla, że projektowanie stanowi antidotum na kolo-

nizację, ustanawianie czy też zrywanie z przeszłością na rzecz nowości. Projektowanie stawia opór autorytarnym gestom stanowienia nowego porządku, radykalnego, rewolucyjnego odrzucenia. Latour uważa, że żyjemy w czasach po Prometeuszu jako figurze emancypacji. Prometeuszu, który wykradł ogień w radykalnym geście emancypacyjnym. W tym rozumieniu emancypacja jest dokonaniem uniezależnieniem, radykalnym zerwaniem ze starym, by otworzyć się na nowe, jak chciała modernizacja, która dla Latoura jest złudną nadzieją minionej epoki. Reprojektowanie jest przeciwieństwem modernizacji, nie jest pragnieniem nowości, ale kulturą recyklingu. Projektowanie jest więc naprawianiem, leczeniem, rehabilitowaniem.

Ostatnia cecha, którą omawia, związana jest z wymiarem etycznym i dotyczy pytania o dobry vs zły projekt. Według filozofa ekspansja kategorii projektowania pociąga za sobą nie tylko kwestie znaczenia danego projektu i hermeneutyki, ale i moralności. Chodzi o odpowiedzialność, której podczas projektowania nie można uniknąć ani zlekceważyć, skoro reprojektujemy materię rozważań, a nie materię faktów. Materia rozważań vs materia faktów to czwarte źródło niepewności zaproponowane przez Latoura w książce *Splatając na nowo to, co społeczne* (Latour 2010). Chodzi o podejrzliwe traktowanie faktów i pojęć „oczywistych”.

Choć Latour wychodzi od projektowania jako domeny rzeczy, jego rozważania dotyczą także sfery niematerialnej, abstrakcyjnych systemów, relacji społecznych itp. Przykładem, który odzwierciedla ideę Latoura, jest projekt architektoniczny półdomów (2004) w Iquique w dzielnicy Quinta Monroy. Architekt Alejandro Aravena zdecydował się wybudować osiedle mieszkaniowe dla ubogich bezdomnych rodzin. Zamiast jednak zrealizować swój projekt na peryferiach, w związku ze skromnymi środkami przeznaczonymi przez radę miasta na ten cel, postawił swoje domy w centrum miasta. Mając však na uwadze ograniczenia finansowe, architekt zaprojektował dla przyszłych lokatorów tylko połowę pełnowymiarowego domu – fundamenty, konstrukcję, kuchnię, łazienkę i dach, drugą część natomiast mieszkańcy mieli dobudowywać we własnym zakresie. Tym samym przedsięwzięcie Quinta Monroy stało się otwartym projektem ze względu na czynny udział mieszkańców w budowie. Lokatorzy w dowolny sposób mogli kontynuować projekt zabudowy, bez ograniczeń czasowych czy też zaplanowanego wyglądu osiedla. Te nieformalne działania składające się na projekt Quinta Monroy wiążą się z tym, co dla Latoura stanowi moralną cechę projektowania, czyli materię rozważań, podejrzliwość i kwestionowanie utartych schematów. Urbanistyka nieformalna w tym wypadku ujawnia się w dostrzeżeniu, że „normalny dom”, oferowany przez formalną urbanistykę budownictwa socjalnego na peryferiach, jest gorszym rozwiązaniem (złym projektem) niż półdom – nienormatywny, niestandardowy dom w mieście, które osiedlili lokatorzy.

Projektowanie w wydaniu Araveny z dwóch względów okazało się reprojektowaniem zastanego stanu rzeczy. Po pierwsze, architekt zamiast wysiedlać

ludzi do nowej przestrzeni na peryferiach, zdecydował się na umieszczenie ich w centrum miasta, gdzie dotychczas bezprawnie koczowali jako bezdomni. Po drugie, reprojektowanie zostało wpisane w założenia projektu architektonicznego, ponieważ lokatorzy mieli sami rozbudowywać swoje mieszkania.

Projekt architektoniczny Araveny nasuwa skojarzenia także z ideą projektu jako performansu partycypacyjnego, o którym pisała Bishop. Obecny był tu wymiar współdziałania i osadzenia działań w kontekście społecznym, który wiązał się z odrzuceniem pozycji jednoznacznego autora (skoro projekty domów zmieniały się w czasie, przebudowywane przez mieszkańców, niekontrolowane przez Aravenę), odrzuceniem kanonu estetycznego i jakości – na rzecz uprzywilejowania interesu lokatorów (korzystna lokalizacja mieszkań).

W teorii działania, której przykładem jest performatyka, projekt/projektowanie sytuuje się w pierwszym rzędzie podręcznych narzędzi metodologicznych – obok konstruowania czy też produkowania. Projekt/projektowanie w ujęciu Bishop oraz Latoura poszerza konceptualizacje działań artystycznych, otwierając je na partycypację, wymiar doświadczenia natomiast uzupełnia o sprawczość rzeczy.

Literatura cytowana

- Bishop 2015: Claire Bishop, *Sztuczne piekła. Sztuka partycypacyjna i polityka widowni* (2012), przeł. Jacek Staniszewski, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2015.
- Latour 2008: Bruno Latour, *A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)*, <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/112-DESIGN-CORNWALL-GB.pdf>, dostęp: 7.11.2016.
- Latour 2010: Bruno Latour, *Splatając na nowo to, co społeczne* (2005), przeł. Krzysztof Abriszewski, Universitas, Kraków 2010.
- McGuirk 2015: Justin McGuirk, *Radykalne miasta. Przez Amerykę Łacińską w poszukiwaniu nowej architektury*, przeł. Marcin Wawrzyńczak, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2015.
- Sloterdijk 2011: Peter Sloterdijk, *Bubbles. Spheres Volume I: Microspherology*, przeł. Wieland Hoban, Semiotext(e), Los Angeles 2011.
- Sloterdijk 2014: Peter Sloterdijk, *Globes. Spheres Volume II: Macrospherology*, przeł. Wieland Hoban, Semiotext(e), Los Angeles 2014.
- Sloterdijk 2016: Peter Sloterdijk, *Foams. Spheres Volume III: Plural Spherology*, przeł. Wieland Hoban, Semiotext(e), Los Angeles 2016.

Literatura polecana

Marshall McLuhan, *Wybór pism*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1978.

Yana Milev, D.A.: *A Transdisciplinary Handbook of Design Anthropology*, Peter Lang Verlag, Bern–Berlin–New York 2013.

Victor Papanek, *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*, Pantheon Books, New York 1991.